Tournoi des maîtres à 10 m.

Société de Tir d'Aurillac.

Règlement :

Une ambiance musicale adaptée aidera les compétiteurs à se concentrer pour les éliminatoires et petites finales.

« Eliminatoires » :

Les éliminatoires se jouent sur 40 plombs
15 minutes de préparation et essais.
Tir 01 heure.

- « Carabiniers »: 01 plomb par carton, 40 cartons, 2 cartons d'essai.
- « Pistoliers »: 02 plombs par carton, 20 cartons, 2 cartons d'essai.

Les quatre meilleurs scores sont qualifiés pour la « petite finale ».

« Petites finales & finales » :

Les « petites finales & finales» se jouent sur 10 plombs en ½ heure.
7 minutes de préparation et essais
23 minutes pour le tir :

Chaque plomb est tiré au commandement :

Début du tir un coup de sifflet.
60 secondes pour tirer le plomb.
Fin du tir un coup de sifflet

1 minute 30 secondes pour ramener le carton, le changer, recharger.

« Carabiniers »: 1 plomb par carton, 2 cartons d'essai, 10 cartons.

- « Pistoliers »: 1 plomb par carton, 2 cartons d'essai, 10 cartons.

Les deux meilleurs scores de chaque « petite finale » sont qualifiés pour la «finale ».

« Finale »:

En plus de l'ambiance musicale, il sera possible de soutenir par tous moyens son concurrent préféré.

Le meilleur score de chaque finale (carabine/pistolet) reçoit un trophée (celui-ci devra être remis en compétition l'année suivante).
Le trophée sera définitivement acquis à la suite de trois victoires consécutives.

Les trois premiers de chaque finale (carabine/pistolet) recevront une coupe et les félicitations du jury.